

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAY*
TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR
MATA PELAJARAN IPA**
(Penelitian pada siswa kelas 2 SD N Keceme 1 tahun ajaran 2017)

SKRIPSI



Disusun oleh :
Fitriana Rofik Nurjanah
13.0305.0170

**PROGAM STUDI PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2017**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAY*
TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR
MATA PELAJARAN IPA**

(Penelitian Pada SD N Keceme 1, Caturharjo, Sleman Tahun Ajaran 2017)



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Menyelesaikan Studi pada Program Studi SI Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh :

Fitriana Rofik Nurjanah
13.0305.0170

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2017**

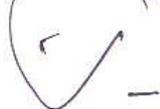
PERSETUJUAN

SKRIPSI BERJUDUL PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAY* TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPA (Penelitian Pada SD N Keceme 1, Caturharjo, Sleman Tahun Ajaran 2017)

Oleh :
Fitriana Rofik Nurjanah
13.0305.0170

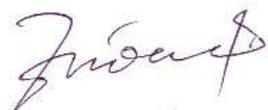
Telah Diterima dan Disetujui Oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Faskultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Pembimbing I



Drs. Tawil, M.Pd., Kons.
NIP. 19570108 198103 1 003

Pembimbing II



Septiyati Purwandari, M.Pd.
NIP. 148306129

PENGESAHAN

SKRIPSI BERJUDUL

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAY
TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR
MATA PELAJARAN IPA**

Oleh :
Fitriana Rofik Nurjanah
13.0305.0170

Telah Dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhamadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh penguji
Hari : Selasa
Tanggal : 20 Juni 2017

Tim Penguji Skripsi

1. Ketua / Anggota : Drs. Tawil, M.Pd., Kons (.....)
2. Sekertaris / Anggota : Septiyati Purwandari, M.pd. (.....)
3. Anggota : Dr.Purwati,MS.,Kons. (.....)
4. Anggota : M. A Noviudin Pritama,M.Pd. (.....)

Mengesahkan
Dekan FKIP

Drs. H. Subiyanto, M.Pd
NIP. 19570807 198303 1 002

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Fitriana Rofik Nurjanah

N.P.M : 13.0305.0170

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Role Play* Terhadap

Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib Universitas Muhammadiyah Magelang .

Demikian pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Yang Membuat Pernyataan

METERAI
TEMPEL
416F2BAEF267308605
6000
ENAM RIBU RUPIAH
Fitriana Rofik Nurjanah

13.0305.0170

MOTTO

“Dan kehidupan dunia ini hanya senda gurau dan permainan. Dan sesungguhnya negeri akhirat itulah kehidupan yang sebenarnya, sekiranya mereka mengetahui”

(QS. Al-‘Ankabut: 64)

PERSEMBAHAN

Dengan segenap rasa syukur kehadiran Allah SWT, skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Kedua orang tuaku Bapak, Ibu dan Kakaku tercinta yang selalu menemaniku langkahku niatku, menyemangatiku dan senantiasa mendoa'akanku
2. Almamaterku Universitas Muhammadiyah Magelang

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAY*
TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR
MATA PELAJARAN IPA

(Penelitian Pada SD N Keceme 1, Caturharjo, Sleman Tahun Ajaran 2017)

Fitriana Rofik Nurjanah

NPM 13.0305.0170

ABSTRAKSI

Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *Role Play* terhadap peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran IPA pada siswa kelas II SD Negeri Keceme 1.

Rancangan penelitiannya eksperimen murni berbentuk *two group pretest-posttest design*. Variabel bebas *Role play* dan Variabel terikat Hasil belajar. Populasinya seluruh siswa kelas II SD N Keceme 1. Subjek penelitiannya 24 siswa kelas A dan 24 siswa kelas B. Sampling dalam penelitian *Purposive Sampling*. Metode pengumpulan data terdiri dari tes dan observasi. instrumen yang digunakan adalah perangkat pembelajaran, tes hasil belajar dan lembar observasi. Metode analisis datanya menggunakan uji validitas, reabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda. Teknik analisis data untuk hasil belajar domain kognitif dalam penelitian menggunakan analisis diskriptif, uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas serta uji hipotesis menggunakan uji-t (*t-test*).

Kesimpulan hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Role Play* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan model *Role Play* dibandingkan kelas kontrol dengan pembelajaran biasa dengan bukti, hasil observasi afektif kelas eksperimen rata-ratanya 20,20 termasuk pada kategori sangat baik dan pada kelas kontrol rata-ratanya 12,95 termasuk dalam kategori cukup. Berdasarkan hasil uji-t (*t-test*) hasil belajar kelas eksperimen adalah 0,03 jadi ada pengaruh positif dalam model pembelajaran *Role Play*.

Kata Kunci : Hasil belajar IPA, model Role Play

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah yang telah melimpahkan Rahmat serta Hidayah-Nya, sehingga karena-Nya pula skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Play* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Pada Anak Sekolah Dasar di SD Negeri Keceme 1 Kecamatan Sleman Kabupaten Sleman” dapat diselesaikan.

Adapun tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi tugas dan syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan S-1 pada jurusan Pendidikan Anak Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Ir. Eko Muh Widodo, MT selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Drs. Subiyanto, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Rasidi, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberikan petunjuk dan arahan untuk terselesaikannya penelitian ini.
4. Drs. Tawil, M.Pd., Kons selaku Dosen Pembimbing I dan Septiyati Purwandari, M.Pd. selaku Pembimbing II, yang senantiasa dengan sabar memberikan bimbingan, arahan, motivasi dan saran sehingga bisa terselesaikannya skripsi ini.

5. Dwi Susanti S.Pd., selaku Kepala Sekolah SD Negeri Keceme 1 Caturharjo yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian di lembaga tersebut.
6. Rekan-rekan pendidik di SD Negeri Keceme 1 Caturharjo Sleman yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, atas dukungan dan bantuan selama jalannya penelitian.
7. Teman-teman seperjuangan, pada program Pendidikan Guru Pendidikan Anak Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan atas kebersamaan, kenangan indah, motivasi, dukungan dan semangatnya.
8. Semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu, yang turut membantu dan memberikan dukungan.

Penulis menyadari bahwa dalam penelitian ini belum sempurna dan masih banyak kekurangan, untuk itu penulis mengharapkan kritik serta saran yang membangun untuk kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan para pendidik pada khususnya.

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
HALAMAN KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Peneliti	8
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Hasil Belajar IPA	9
B. Model Pembelajaran <i>Role Play</i>	21
C. Pengaruh Pembelajaran <i>Role Play</i> Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA.	28

D. Kerangka Berfikir	29
E. Hipotesis	30
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	31
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	31
C. Devinisi Operasional Penelitian.....	33
D. Subjek Penelitian	35
E. Lokasi Penelitian.....	36
F. Metode Pengumpulan Data	36
G. Instrumen Penelitian	37
H. Metode Analisis Data	42
I. Teknik Analisis Data.....	48
J. Prosedur Penelitian	50
K. Indikator Keberhasilan.....	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Try Out Instrumen Penelitian	53
B. Deskripsi Pelaksanaan Perlakuan (Treatment)	58
C. Deskripsi Data Hasil Penelitian	64
D. Analisis Data Pendukung.....	72
E. Pembahasan.....	75
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	79
B. Saran	80

DAFTAR PUSTAKA.....

LAMPIRAN-LAMPIRAN.....

DAFTAR TABEL

Tabel

1. Kisi-kisi Instrumen.....	40
2. Hasil Uji Validitas.....	41
3. Kisi-kisi Penilaian Psikomotorik	42
4. Rubik Penilaian Psikomotorik	43
5. Lembar Observasi Pembelajaran Role Play.....	44
6. Klasifikasi Tingkat kesukaran.....	48
7. Klasifikasi Daya Pembeda	49
8. Hasil Uji Validitas Instrumen	57
9. Hasil Uji Reabilitas Instrumen.....	59
10. Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	59
11. Hasil Uji Daya Beda	60
12. Diskripsi Data Pretest	66
13. Diskripsi Data Posttest.....	67
14. Hasil Belajar IPA Ranah Afektif	70
15. Hasil Belajar IPA Ranah Psikomotorik	72
16. Hasil Uji Normalitas	74
17. Hasil Uji Homogenitas.....	76
18. Hasil Uji-t Posttest	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar

1. Kerangka Berfikir	30
2. Paradigma Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	33
3. Histogram Pretest Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	67
4. Diagram Hasil Belajar Afektif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	43
5. Diagram Hasil Belajar Afektif Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol.....	44
6. Diagram Hasil Belajar Psikomotorik Kelas Eksperimen Dan kontrol.....	73

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Surat Ijin Penelitian.....
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran RPP
3. Soal Pretest Posttest
4. Silabus.....
5. Naskah Role Play
6. Materi Ajar.....
7. Lembar Validasi.....
8. Validitas
9. Realibilitas
10. Daya Beda.....
11. Hasil Belajar IPA Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....
12. Uji Normalitas.....
13. Uji Homogenitas
14. Uji Independen T-test
15. Dokumentasi
16. Buku Bimbingan Skripsi.....

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran terbagi atas mata pelajaran umum, mata pelajaran muatan lokal, dan pengembangan diri. Mata pelajaran umum terdapat 8 mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh setiap siswa. Salah satu mata pelajaran siswa kelas 2 tersebut adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Pembelajaran IPA merupakan disiplin ilmu dan penerapannya dalam masyarakat membuat pendidikan IPA menjadi penting. IPA melatih anak berfikir kritis dan objektif. Paolo dan Martin juga menegaskan bahwa dalam IPA tercakup juga coba- coba dan melakukan kesalahan, gagal, dan mencoba lagi (Haryono,2013:39). Ilmu Pengetahuan Alam merupakan mata pelajaran di SD yang dimaksudkan agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan, dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dalam pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara penyelidikan, penyusunan, dan penyajian gagasan-gagasan.

Dalam pembelajaran IPA guru bertugas merencanakan pembelajaran sesuai dengan tingkat pemahaman siswa serta menentukan konsep sesuai lingkungan dan keadaan siswa. Pembelajaran yang akan direncanakan memerlukan berbagai teori untuk merancang nya supaya rencana pembelajaran yang disusun, benar-benar memenuhi harapan dan tujuan pembelajaran. (Uno, Hamzah. 2010:3). Pembelajaran IPA yang menarik bukan hanya pengetahuan

berupa fakta, konsep, dan teori yang dijejalkan begitu saja kepada siswa. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar merupakan pondasi awal dalam menciptakan siswa-siswi sekolah dasar kelas II yang memiliki pengetahuan, ketrampilan, dan sikap ilmiah. Pembelajaran IPA akan sangat bermakna ketika proses pembelajaran itu dimengerti dan dipahami oleh siswa. Pendidikan dasar yaitu termasuk pendidikan SD yang merupakan proses mendasar untuk menekankan siswa pada konsep-konsep pembelajaran yang akan berkelanjutan. Pendidikan siswa sekolah dasar dimulai dari umur 6 atau 7 tahun, sampai 12 atau 13 tahun. Menurut Piaget mereka pada fase operasional konkret. Dimana kemampuan yang tampak adalah berfikir untuk mengoprasikan kaidah-kaidah logika, meskipun terikat dengan objek yang bersifat konkret (Heruman, 2013:1). Pemahaman siswa terhadap teori-teori IPA, fenomena, dan peristiwa-peristiwa alam dapat dilakukan dengan cara pengamatan, dan melalui proses percobaan. Pada saat melakukan kegiatan pengamatan dan percobaan siswa dilatih untuk dapat bersikap jujur, terbuka, dan memiliki rasa tanggung jawab. Penanaman nilai ini harus dipahami dan menjadi dasar untuk siswa-siswi kelas II SD dalam bersikap siswa pada kehidupan sehari-hari.

Hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan. Seorang guru dapat merancang instrumen untuk mengumpulkan data tentang keberhasilan belajar siswa mencapai tujuan pembelajaran. Data tersebut dapat digunakan untuk mengembangkan dan memperbaiki program pembelajaran (Sanjaya, 2011:13). Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013:3-5) hasil belajar merupakan

hasil dari suatu interaksi tindak belajar dari sisi guru, diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Hasil belajar dari sisi siswa merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Hasil belajar dapat dibedakan menjadi dampak pengajaran dan dampak pengiring. Dampak pengajaran adalah hasil yang diukur, seperti tertuang dalam angka rapor, angka dalam ijazah, atau kemampuan meloncat setelah latihan. Dampak pengiring adalah terapan pengetahuan dan kemampuan di bidang lain, suatu transfer belajar.

Role play bermakna sebagai suatu aktivitas untuk mencari kesenangan dengan tujuan mencari kepuasan dalam belajar. *Role* berarti peran bisa diartikan sebagai cara seseorang berperilaku dalam situasi dan kondisi tertentu. *Role Play* dalam pembelajaran sebagai tindakan yang dilakukan secara sadar dan diskusi tentang peran didalam kelompok. Didalam kelas diperagakan secara berkelompok sehingga murid-murid bisa mengenal karakter tokohnya yang diperankanya Andriyani (dalam Danjaya, 2013 :14). *Role Play* atau bermain peran merupakan upaya pembelajaran dengan praktek langsung, untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh siswa. Secara langsung maupun tidak langsung akan berdampak terhadap pengalaman belajar siswa, diantaranya dalam berinteraksi, berkomunikasi dalam kelompok, bekerjasama dan menilai proses kegiatannya (Sri Andriyani, 2013:41). Oleh sebab Itu *Role Play* bertujuan agar mampu dalam peningkatan hasil pembelajaran bagi siswa-siswi kelas II SD dalam menghayati peran yang dikehendaki, karena keberhasilan tersebut siswa dalam menghayati peran akan memperoleh pemahaman, penghargaan dan identifikasi diri terhadap nilai yang berkembang.

Hal ini tersebut mengarahkan siswa kelas II SD mencoba mengeksplorasi peran yang dimainkan dengan cara menguasai peran tersebut, sehingga siswa dapat memahami teori-teori yang diberikan guru dengan *Role play* dan dapat berdiskusi mengenai berbagai strategi pemecahan masalah. Melalui *Role play* siswa dapat menghayati permasalahan mengenai rendahnya hasil belajar siswa.

Kenyataan yang terjadi siswa kelas II di SD N Keceme 1 dalam proses pembelajarannya masih banyak dalam pembelajaran umumnya belum berpusat bukan pada siswa (*student centered*). Model pembelajaran memegang peranan penting dalam rangkaian sistem pembelajaran, untuk itu diperlukan kecerdasan dan kemahiran dalam memilih model pembelajaran. Agar tujuan belajar baik secara kognitif, afektif maupun psikomotor dapat tercapai, maka model pembelajaran diarahkan untuk mencapai sasaran tersebut, yaitu lebih banyak menekankan pembelajaran proses (Sumiati dan Asra, 2009: 91).

Model pembelajaran menekankan pada proses belajar siswa secara aktif dalam upaya memperoleh kemampuan hasil belajar. Dalam proses pembelajaran, berusaha untuk dapat menciptakan dan menggunakan berbagai macam model, agar pembelajaran tidak membosankan bagi siswa. Oleh karenanya, seorang siswa perlu menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang bervariasi, serta menyediakan beragam pengalaman belajar melalui interaksi dengan isi atau materi pembelajaran. Proses pembelajaran yang menyenangkan merupakan salah satu faktor yang dapat menunjang keberhasilan suatu pembelajaran karena ketika pembelajaran itu dilakukan dengan cara yang menyenangkan, maka materi-materi yang dipelajari akan

mudah diterima dan dimengerti dengan baik oleh siswa. Agar dalam pembelajaran IPA tidak monoton dan lebih bervariasi, maka dapat diterapkan berbagai macam model atau cara pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru. Tujuan dari penggunaan model pembelajaran maupun media pembelajaran yang bervariasi tersebut adalah bermanfaat untuk memperjelas materi pelajaran pada siswa dan untuk dapat mengarahkan perhatian siswa agar lebih fokus pada materi pelajaran yang disampaikan.

Teori di atas sesuai dengan kenyataan di kelas II di SD Negeri Keceme 1, Caturharjo Sleman. Dalam pembelajaran siswa terlihat pasif serta hanya mendengarkan. Dengan demikian, dalam model pembelajaran *Role Play* siswa akan lebih aktif selama dan setelah meperagakan drama atau mendengarkan suatu drama, dibandingkan jika siswa belajar secara individual. Melalui model *Role Play* siswa juga dapat lebih memahami dan menghayati isi materi secara keseluruhan, karena melalui kegiatan memerankan seseorang atau sesuatu akan membuat siswa mudah memahami dan menghayati hal-hal yang dipelajarinya (Kiromim Baroroh, 2011:162). Siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, dapat membagi tanggung jawab, siswa dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan, dapat berfikir dan memecahkan masalah. Siswa juga dididik untuk disiplin, kerja keras, kreatif dan komunikatif. Dengan demikian, melalui model *Role Play* dalam pelajaran IPA dalam materi “Sumber-sumber energi dan kegunaanya”, siswa akan dilatih sejak dini untuk mengenal, mengerti dan memahami sumber-sumber energi dan kegunaanya.

Oleh sebab itu model pembelajaran *Role Play* bertujuan agar siswa mampu dalam peningkatan hasil pembelajaran dalam menghayati peran yang dikehendaki , karena keberhasilan tersebut siswa dalam menghayati peran akan memperoleh pemahaman, penghargaan dan identifikasi diri terhadap nilai yang berkembang. Hal tersebut mengarahkan agar siswa mencoba mengeksplorasi peran yang dimainkan dengan cara menguasai peran tersebut , sehingga siswa dapat memahami teori teori yang diberikan dengan *Role Play* dan dapat berdiskusi mengenai berbagai strategi pemecahan masalah. Melalui *Role Play* siswa dapat menghayati permasalahan mengenai model belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas, penulis bermaksud melakukan penelitian tentang “ Pengaruh model Pembelajaran *Role Play* Terhadap Peningkatan Hasil Mata Pelajaran IPA pada SD N Keceme 1 Caturharjo Sleman”

B. Identifikasi Masalah

Dengan melihat latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka muncul masalah-masalah sebagai berikut:

1. Model yang digunakan dalam proses pembelajaran kurang bervariasi.
2. Model pembelajaran *Role Play* jarang sekali diterapkan dalam proses pembelajaran.
3. Penggunaan media dalam proses pembelajaran IPA belum dimanfaatkan secara maksimal.
4. Buku ajar masih menjadi sumber utama belajar dalam proses pembelajaran IPA.
5. Hasil belajar rendah

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, agar penelitian dapat dilakukan secara lebih mendalam, maka penelitian dibatasi pada ” Pengaruh Pembelajaran *Role Play* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan gagasan yang dipilih maka rumusan masalah yang dikemukakan adalah Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Role Play* terhadap peningkatan hasil belajar IPA pada anak sekolah dasar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Role Play* terhadap peningkatan hasil belajar IPA pada anak sekolah dasar.

F. Manfaat peneliti

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat digunakan sebagai rujukan oleh praktisi pendidikan dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa kelas II sekolah dasar.

2. Manfaat praktis

a. Bagi pihak sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai kualitas proses pembelajaran yang berlangsung disekolah

b. Bagi guru

Hasil penellitian ini dapat memberikan informasi mengenai cara meningkatkan hasil belajar serta memotivasi guru agar mampu berinovasi menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat dipahami oleh siswa.

c. Bagi siswa

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman bagi siswa agar lebih aktif, kreatif ,inovatifdan menyenangkan.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hasil Belajar IPA

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Sudjana (2009:22) membagi tiga macam hasil belajar, yaitu ketrampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, sikap dan cita-cita. Pendapat tersebut menyatakan, bahwa terdapat perubahan dari setiap proses belajar yang akan terus melekat pada diri siswa. Purwanto (2011:54) mengemukakan hasil belajar adalah hasil yang dicapai dari proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan.

Ngalim Purwanto (2007:102-107) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah berhasil atau tidaknya belajar itu tergantung dari beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut dapat dibagi menjadi dua, yaitu faktor individual meliputi kematangan atau pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi, dan faktor pribadi. Sedangkan faktor sosial antara lain faktor keluarga, guru, dan cara mengajarnya, alat-alat yang dipergunakan dalam mengajar lingkungan dan kesempatan yang tersedia, serta motivasi sosial. Hasil belajar juga merupakan tolak ukur yang digunakan dalam mengetahui dan memahami suatu pelajaran. Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013:3-5) hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dari sisi guru,

diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Hasil belajar dari sisi siswa merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Hasil belajar dapat dibedakan menjadi dampak pengajaran dan dampak pengiring. Dampak pengajaran adalah hasil yang diukur, seperti tertuang dalam angka rapor, angka dalam ijazah, atau kemampuan meloncat setelah latihan. Dampak pengiring adalah terapan pengetahuan dan kemampuan di bidang lain, suatu transfer belajar.

Hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan. Seorang guru dapat merancang instrumen untuk mengumpulkan data tentang keberhasilan belajar siswa mencapai tujuan pembelajaran. Data tersebut dapat digunakan untuk mengembangkan dan memperbaiki program pembelajaran (Sanjaya,2011:13)

Klasifikasi hasil belajar dari Taksonomi Bloom (Sanjaya, 2011:125) secara garis besar membagi menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Pada penelitian ini hasil belajar yang diukur adalah hasil belajar pada ranah kognitif dan ranah psikomotor, berikut adalah penjelasan dari ketiga ranah tersebut :

a. Hasil Belajar Ranah Kognitif

Menurut Purwanto (2011:50) hasil belajar kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi. Proses belajar yang melibatkan kognisi meliputi kegiatan sejak dari penerimaan stimulus eksternal oleh sensori, penyimpanan dan

pengolahan dalam otak menjadi informasi hingga pemanggilan kembali informasi ketika diperlukan untuk menyelesaikan masalah.

Pengukuran hasil belajar kognitif meliputi :

1) Mengingat

Mengingat atau *recal* informasi yang sudah dipelajari.

Mengingat merupakan tingkatan kognitif paling rendah.

2) Memahami

Memahami bukan sekedar mengingat fakta tetapi berkenaan dengan kemampuan menangkap makna suatu konsep.

3) Menerapkan

Tujuan kognitif dengan tujuan yang berhubungan dengan kemampuan mengaplikasi suatu bahan pelajaran yang telah diajarkan seperti teori, rumus, dalil, hukum, konsep, ide, dan lainnya kedalam situasi baru yang konkret.

4) Menganalisis

Menganalisis merupakan kemampuan menguraikan suatu bahan pelajaran kedalam bagian-bagian atau unsur-unsur serta hubungan antar bagian bahan tersebut. Analisis berhubungan dengan kemampuan menalar.

5) Mengevaluasi

Mengevaluasi adalah berhubungan dengan kemampuan menilai sesuatu berdasarkan maksud atau kriteria tertentu.

6) Mencipta

Mencipta adalah tujuan yang paling tinggi dari domain kognitif. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan menciptakan suatu karya.

b. Hasil Belajar Ranah Afektif

Purwanto (2011:51) membagi hasil belajar afektif menjadi lima tingkat yaitu penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi dan internalisasi. Hasil belajar disusun secara hirarkis mulai dari tingkat yang paling sederhana dan hingga paling tinggi dan komplek.

1) Penerimaan (*receiving*)

Penerimaan (*receiving*) adalah kesediaan menerima rangsangan dengan memberikan perhatian kepada rangsangan yang datang kepadanya.

2) Partisipasi (*responding*)

Partisipasi (*responding*) adalah kesediaan memberikan respon dengan partisipasi. Siswa tidak hanya memberikan perhatian kepada rangsangan tapi juga berpartisipasi dalam kegiatan untuk menerima rangsangan.

3) Penilaian atau penentuan sikap (*valuing*)

Penilaian atau penentuan sikap (*valuing*) adalah kesediaan untuk menentukan pilihan sebuah nilai dari rangsangan tersebut.

4) Organisasi (*organization*)

Organisasi (*organization*) adalah kesediaan mengorganisasikan nilai-nilai yang dipilihnya untuk menjadi pedoman yang mantap dalam perilaku.

5) Karakterisasi (*characterization*)

Karakterisasi (*characterization*) adalah menjadikan nilai-nilai yang diorganisasikan untuk tidak hanya menjadi pedoman perilaku tetapi juga menjadi bagian dari pribadi dalam perilaku sehari-hari.

c. Hasil Belajar Ranah Psikomotorik

Hasil belajar pada ranah psikomotor tampak dalam bentuk ketrampilan (*Skill*) dan kemampuan bertindak individu. Menurut Trowbridge dan Bybee dalam pembelajaran sains ada empat ranah psikomotor yaitu :

1) *Moving* (gerakan)

Tingkatan pertama adalah secara umum dikenal dengan pergerakan badan. Gerakan melibatkan koordinasi kegiatan fisik atau pergerakan-pergerakan. Dalam bentuk paling dasar, gerakan adalah satu tanggapan otot. Hasil belajarnya meliputi koordinasi fisik dan kelancaran tindakan yang dilakukan pada saat pelajaran sains.

2) *Manipulating*(manipulasi)

Manipulasi meliputi pergerakan (*Moving*) tetapi gerakan yang bagus (*fine moving*). Aktivitas manipulasi meliputi pola-pola pergerakan yang terkoordinasi dengan baik melibatkan bagian-bagian tubuh seperti mata, telinga, tangan, dan jari. Koordinasi pergerakan tubuh dapat menyertakan dua atau lebih bagian badan, sebagai contoh tangan-jari, tangan-mata, telinga-mata-tangan. Hasil belajarnya meliputi penyusunan peralatan laboratorium dan juga penggunaan mikroskop.

3) *Communicating* (komunikasi)

Berkomunikasi adalah aktivitas yang menyebabkan perasaan dan gagasan diketahui oleh orang lain atau sebaliknya menerima informasi dari orang lain. Tingkatan ini didasarkan pada pergerakan dan manipulasi dan secara lebih luas tingkatan komunikasi ini dikenal, dirasakan atau diperlukan sebagai hasil pergerakan atau manipulasi.

4) *Creating* (menciptakan)

Menciptakan adalah proses menghasilkan gagasan-gagasan baru. Produk-produk kreatif di dalam ilmu pengetahuan atau seni pada umumnya memerlukan beberapa kombinasi gerakan, manipulasi, dan komunikasi di dalam pembuatannya. Kombinasi yang serasi antara gerakan,

manipulasi, dan komunikasi ini merupakan proses kreatif dalam menciptakan.

Uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan proses perubahan perilaku akibat interaksi seseorang dengan lingkungan. Perubahan-perubahan perilaku ini merupakan hasil yang mencakup ranah kognitif, afektif, psikomotor. Perubahan perilaku yang diperoleh melalui proses belajar akan terus melekat pada diri individu tersebut.

d. Ciri – Ciri Perilaku Hasil Belajar

Sugihartono, dkk (Irham dan Novan, 2013: 125), terdapat beberapa ciri-ciri perilaku hasil belajar sebagai berikut :

- 1) Perubahan perilaku terjadi secara sadar dan disadari.
- 2) Perubahan perilaku yang terjadi bersifat kontinue dan fungsional.
- 3) Perubahan perilaku yang terjadi bersifat positif dan aktif.
- 4) Perubahan perilaku yang terjadi bersifat permanen atau relative menetap.
- 5) Perubahan perilaku dalam belajar bertujuan dan terarah.
- 6) Perubahan perilaku yang terjadi mencakup seluruh aspek tingkah individu yang bersangkutan.

e. Faktor- faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Sanjaya, (2011:15-21) mengungkapkan ada beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa diantaranya adalah guru, siswa, sarana dan prasarana, serta lingkungan.

1) Faktor guru

Guru adalah orang yang secara langsung berhadapan dengan siswa. Guru tidak hanya berperan sebagai model dan teladan akan tetapi juga sebagai pengelola pembelajaran (*manager of learning*), oleh karena itu efektivitas pembelajaran terletak dipundak guru.

2) Faktor siswa

Siswa adalah organisme yang unik, berkembang sesuai tahap perkembangnya. Siswa secara individu memiliki kemampuan yang berbeda. Aspek yang mempengaruhi proses pembelajaran meliputi latar belakang (*pupil foemative experiencies*) siswa dan sikap yang dimiliki siswa (*pupil properties*).

3) Faktor sarana dan prasarana

Sarana merupakan segala sesuatu yang mendukung secara langsung kelancaran proses pembelajaran, sedangkan prasarana adalah segala sesuatu yang tidak langsung dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Kelengkapan sarana dan prasarana akan membantu guru dalam pemyelenggaraan proses pembelajaran.

4) Faktor lingkungan

Faktor lingkungan yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa ada dua, yaitu faktor organisasi

kelas yang meliputi jumlah siswa satu kelas dan faktor iklim social-psikologis atau keharmonisan hubungan siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru.

f. Upaya peningkatan hasil belajar IPA

Menurut Slameto (2010:54) faktor faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1) Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu yang sedang belajar. Ada tiga faktor yang menjadi faktor internal yaitu :

a) Faktor jasmaniah

Faktor–faktor yang tergolong dalam faktor jasmaniah yang dapat mempengaruhi belajar adalah faktor kesehatan dan cacat tubuh.

b) Faktor psikologis

Sekurang-kurangnya ada tujuh faktor yang tergolong kedalam faktor psikologis yang mempengaruhi belajar, faktor-faktor ini adalah: Intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.

c) Faktor kelelahan

Faktor kelelahan ditinjau dari dua aspek yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani

terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

2) Faktor eksternal adalah faktor yang ada diluar individu. Faktor internal yang berpengaruh terhadap belajar menurut Slameto (2010:60) dikelompokan menjadi 3 faktor, yaitu faktor keluarga,faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

a) Faktor keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa : cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.

b) Faktor sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan guru, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pengajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.

c) Faktor masyarakat

Faktor masyarakat yang mempengaruhi belajar yaitu berupa kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.

Bentuk dan upaya yang dilakukan untuk peningkatan hasil belajar dapat dilakukan dengan berbagai cara. Beberapa diantaranya dengan meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan, penggunaan metode pembelajaran yang relevan, dan penggunaan media pembelajaran yang inovatif, serta penggunaan model pembelajaran. Dalam penelitian ini salah satu upaya peningkatan hasil belajar siswa terutama dalam pembelajaran IPA, yaitu dengan penggunaan model pembelajaran *Role Play* pada siswa kelas II SD N Keceme 1.

g. Pengertian IPA

Ilmu Pengetahuan Alam, yang sering disebut juga sains, disingkat menjadi IPA. Sains berasal dari kata *science* yang mengacu pada masalah kealaman (*nature*) (Samatowo, 2011:19). IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum di Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Jacobson dan Bergman dalam (Susanto, 2013:170) mengemukakan bahwa karakteristik IPA sebagai berikut:

- 1) IPA merupakan kumpulan konsep, prinsip, hukum, dan teori.
- 2) Proses ilmiah dapat berupa fisik, mental, serta mencermati fenomena alam termasuk juga penerapnya.
- 3) Sikap keteguhan hati, keingintahuan dan ketekunan dalam menyingkap rahasia alam.

- 4) IPA tidak dapat membuktikan semua akan tetapi hanya sebagian atau beberapa saja.
- 5) Keberanian IPA bersifat subjektif dan bukan hanya bersifat objektif.

Susanto, (2013:167) mengungkapkan bahwa IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, setra menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan. Konsep pembelajaran IPA di sekolah dasar merupakan kosep yang masih terpadu, kerana belum dipisahkan secara tersendiri, seperti mata pelajaran kimia, biologi, dan fisika.

Hasil belajar IPA SD adalah seluruh perubahan tingkah laku yang terjadi pada siswa dalam pembelajaran IPA sebagai hasil mengikuti proses pembelajaran IPA. Menurut Herliani (2009:11), hasil belajar ranah kognitif biasanya diukur dengan berbagai tipe tes kemudian dinyatakan dengan skor yang diperoleh dari hasil tes. Hasil belajar ranah afektif dan psikomotor diperoleh dari pengamatan guru terhadap sikap dan ketrampilan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pembahasan hasil belajar di atas , peneliti membatasi pengukuran hasil belajar IPA hanya pada aspek kognitif dan psikomotor. Hal ini dikarenakan pada pengukuran aspek afektif setiap guru mempunyai patokan sesuai dengan keadaan

siswa dan lingkungan sekitar. Hasil belajar ranah kognitif dibatasi pada aspek mengingat (*remembering*), memahami (*understanding*), mengaplikasikan (*applying*), sedangkan pada aspek psikomotor *Moving* (gerakan), *Manipulating* (manipulasi), *Communicating* (komunikasi).

B. Model Pembelajaran *Role Play*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Role play*

Role play adalah mendramatisirakan tingkah laku dalam hubungan dengan masalah sosial Djamrah dan Zain, (2010:88). *Role play* merupakan sebuah model pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial (Miftakhul Huda, 2013:115)

Pembelajaran berdasarkan pengalaman yang menyenangkan di antaranya adalah *Role Play* (bermain peran), yakni suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Metode bermain peran atau *Role Play* adalah salah satu proses belajar yang tergolong dalam metode simulasi Mulyono (2012:44). Model *Role Play* (bermain peran) juga dapat diartikan suatu cara penguasaan bahan-bahan melalui pengembangan dan penghayatan anak didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan oleh anak didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dengan kegiatan memerankan ini akan membuat anak didik lebih meresapi

perolehannya. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan bermain peran ini adalah penentuan topik, penentuan anggota pemeran, pembuatan lembar kerja (kalau perlu), latihan singkat dialog (kalau perlu) dan pelaksanaan permainan peran Syaiful Bahri Djamarah (2005:237).

Role Play adalah adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Dengan kata lain bahwa model pembelajaran *Role Play* adalah suatu model pembelajaran dengan melakukan permainan peran yang di dalamnya terdapat aturan, tujuan, dan unsur senang dalam melakukan proses belajar-mengajar Santoso (2011: 143).

Pengalaman belajar yang diperoleh dari model ini meliputi: kemampuan bekerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Melalui bermain peran peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Berdasarkan kutipan tersebut, berarti model *Role Play* adalah model pembelajaran yang di dalamnya menampakkan adanya perilaku pura-pura dari siswa yang terlihat atau peniruan situasi dri tokoh-tokoh sumber-sumber energi sedemikian rupa. Dengan demikian metode bermain peran adalah metode yang melibatkan siswa untuk pura-pura memainkan peran/tokoh yang

terlibat dalam proses sumber-sumber energi dan kegunaanya bagaimana menggugah masyarakat untuk menggunakan energi dikehidupan sehari-harinya.

2. Langkah-langkah Menggunakan Metode *Role Play* (Bermain Peran)

Djumingin (2011:174) menyatakan bahwa sintak dari model pembelajaran ini adalah: guru menyiapkan skenario pembelajaran; menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario tersebut; pembentukan kelompok siswa; penyampaian kompetensi; menunjuk siswa untuk melakonkan skenario yang telah dipelajari; kelompok siswa membahas peran yang dilakukan oleh pelakon; presentasi hasil kelompok; bimbingan penyimpulan; dan refleksi. Secara lebih lengkap, berikut langkah-langkah sistematisnya:

- a. Guru menyuruh menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- b. Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario yang sudah dipersiapkan dalam beberapa hari sebelum kegiatan belajar-mengajar.
- c. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya lima atau 6 orang.
- d. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.

- e. Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
 - f. Setiap siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
 - g. Setelah selesai ditampilkan, setiap siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan kelompok masing-masing.
 - h. Setiap kelompok menyampaikan hasil kelsimpulannya;
 - i. Guru memberikan kesimpulan secara umum.
 - j. Evaluasi.
 - k. Penutup.
3. Kelemahan dan Kelebihan Metode *Role Play*

Dari pemaparan tahap-tahap penggunaan metode *Role Play* diatas dapat dilihat beberapa kelebihan dan kekurangan metode *Role Play* Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2006:88) sebagai berikut:

- a. Kelebihan metode *Role Play*
 - 1) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, disamping menjadi pengalaman yang menyenangkan juga memberi pengetahuan yang melekat dalam memori otak,
 - 2) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan membuat kelas menjadi dinamis dan antusias

- 3) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan.
- 4) Siswa dapat terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

Selain memiliki kelebihan, model pembelajaran *Role Play* bukanlah model pembelajaran yang sempurna dan tentu memiliki kekurangan seperti halnya model pembelajaran lainnya.

b. Kekurangan-kekurangan tersebut di antaranya:

- 1) *Role play* memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak
- 2) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun siswa dan ini tidak semua guru memilikinya.
- 3) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu
- 4) Apabila pelaksanaan *Role Play* atau bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pembelajaran tidak tercapai.
- 5) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

c. Manfaat model pembelajaran *Role Play*

Santoso (2011:8) mengatakan manfaat yang dapat diambil dari *Role Play* adalah: 1) *Role Play* dapat memberikan semacam *hidden practise* yaitu murid tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan terhadap materi IPA yang telah dan sedang mereka pelajari; 2) *Role Play* melibatkan jumlah murid yang cukup banyak, cocok untuk kelas besar; 3) *Role Play* dapat memberikan kepada murid kesenangan karena *Role Play* pada dasarnya adalah permainan. Dengan bermain murid akan merasa senang karena bermain adalah dunia siswa. Di sisi lain, Sadali dalam penelitiannya menyebutkan bahwa ada empat asumsi yang mendasari model mengajar ini yang kedudukannya sejajar dengan model-model mengajar lainnya. Keempat asumsi tersebut ialah: 1), secara implisit bermain peran mendukung suatu situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menekankan dimensi “di sini dan kini” (*here and now*) sebagai isi pengajaran. 2), bermain peran memberikan kemungkinan kepada para siswa untuk mengungkapkan perasaan-perasaannya yang tak dapat mereka kenali tanpa bercermin kepada orang lain.3), model ini mengasumsikan bahwa emosi dan ide-ide dapat diangkat ke taraf kesadaran untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok. 4) model mengajar ini mengasumsikan bahwa proses-proses psikologis yang tersembunyi (*covert*) berupa sikap-sikap nilai-

nilai, perasaan-perasaan dan sistem keyakinan dapat diangkat ke taraf kesadaran melalui kombinasi pemeranan secara spontan dan analisisnya.

Hamalik (2008:214), manfaat dari *Role Play* yaitu waktu dilakukanya bermain peran, siswa dapat bertidak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa kekawatiran mendapat sangsi. Mereka dapat pula mengurangi dan mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi tanpa kecemasan. Berdasarkan pendapat tersebut tentang manfaat model *Role Play*, dapat disimpulkan bahwa model ini dapat memberikan siswa dalam mengekspresikan perasaan atau pendapat yang diperankan (Sigit Prasajo, dkk Vol 1. 2013. 1-8).

Berdasarkan kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Role Play* mampu memberikan kebebasan siswa berekpresi dan menggali potensi yang mereka miliki berupa perasaan, pemahaman, dan ketrampilan. Untuk melatih siswa mengamati hubungan antar pribadi, melalui gerak tubuh, ekspresi dan komunikasi antar anggota sehingga pesan tersampaikan.

d. Tujuan *Role Play*

Dalam Israwan Fandi (2014:5-6), menurut Dana tujuan dari *Role Play* adalah :

- 1) Mendorong siswa untuk menciptakan realitas mereka sendiri
- 2) Mengembangkan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain
- 3) Meningkatkan motivasi siswa
- 4) Melibatkan para siswa pemalu dalam kegiatan kelas
- 5) Membantu rasa percaya diri siswa
- 6) Membantu siswa untuk mengidentifikasi dan kesalahan pemahaman yang benar
- 7) Menunjukkan siswa bahwa dunia nyata yang kompleks dan masalah yang muncul di dunia nyata tidak dapat diselesaikan dengan hanya menghafal informasi
- 8) Menggaris bawahi penggunaan simultan keahlian yang berbeda (yang diperoleh secara terpisah)

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran *Role Play* adalah mendorong siswa dalam kehidupan nyata, percaya diri, memotivasi siswa, siswa berperan aktif, dan siswa berusaha untuk memecahkan masalah yang dihadapinya.

C. Pengaruh Pembelajaran *Role Play* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA.

Sekolah dasar merupakan jenjang paling dasar pada pendidikan formal di Indonesia, sekolah dasar ditempuh dalam waktu 6 tahun mulai dari kelas 1 sampai kelas 6. Pelajar sekolah dasar umumnya berusia 7-12 tahun.

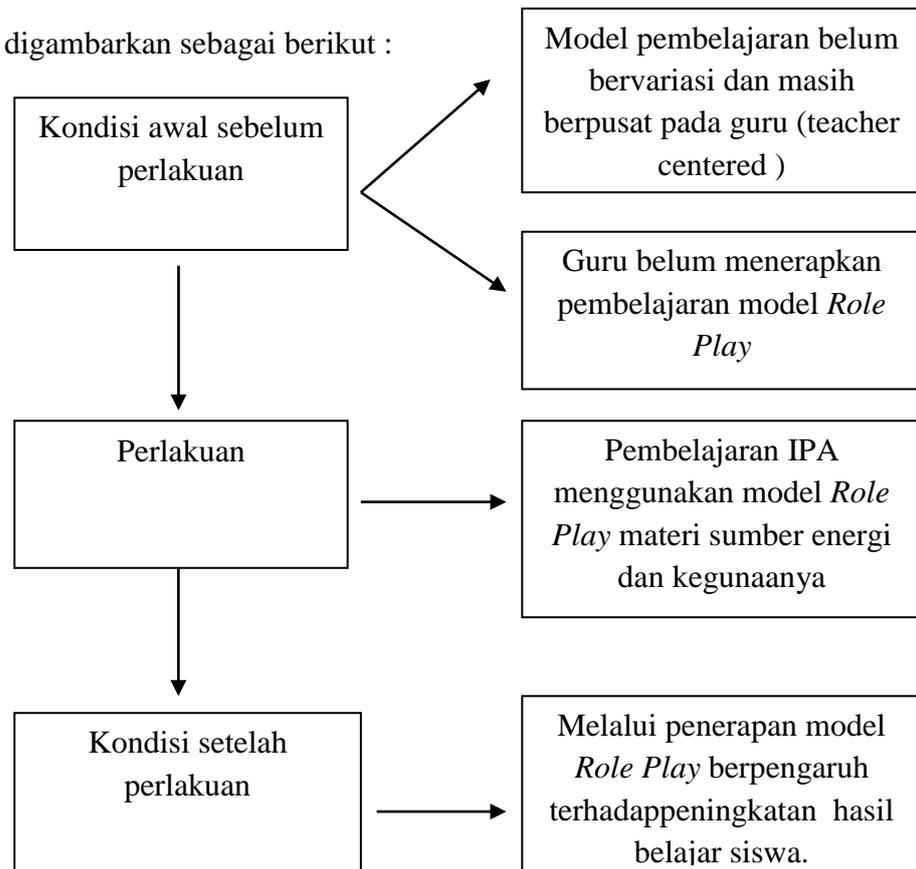
Pengenalan ilmu pengetahuan alam pada anak sekolah dasar sangatlah penting untuk kemampuan akal dan perkembangan panca inderanya, dikarenakan tujuan pembelajaran untuk merespon anak dalam mengembangkan potensi yang ada dalam diri anak.

Pengetahuan IPA untuk anak sekolah dasar tingkat rendah hendaknya dilakukan secara sederhana dengan bermain. Kegiatan pengenalan IPA dapat dilakukan dengan model pembelajaran *Role Play*. Dengan pembelajaran *Role Play* tersebut tanpa sadar anak akan mengenal gejala alam serta benda benda, anak dilatih dengan cara melihat, mendengar, memperagakan, serta bermain peran, dll.

Dengan demikian dapat disimpulkan pembelajaran *Role Play*, kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dapat melatih anak sebab akibat dari suatu perlakuan, sehingga melatih anak berfikir logis.

D. Kerangka Berfikir

Berdasarkan rumusan masalah dan kajian teori yang telah dikemukakan diatas , maka kerangka berfikir dalam penelitian dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar :1
Kerangka Berfikir

Berdasarkan skema tersebut dapat dijelaskan bahwa ilmu pengetahuan alam pada anak belum optimal yang ditandai dengan pengetahuan alam pada anak masih rendah dan perlu diberi tindakan agar pengetahuan alam pada anak menjadi lebih optimal. Peneliti memprediksi bila pengetahuan alam pada anak dilakukan dengan model *Role Play*, maka pengetahuan alam pada anak akan lebih baik.

E. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari rumusan permasalahan yang bersifat sementara dari suatu peneliti dan memerlukan pembuktian lebih lanjut secara empiris (Arikunto 2006). Menurut Suryabrata (2003) hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya masih perlu diuji secara empiris.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah pembelajaran *Role Play* berpengaruh positif dalam peningkatan hasil belajar ilmu pengetahuan alam pada anak sekolah dasar.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen murni (true experiment). Penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari “sesuatu” yang dikenakan pada subjek selidik. Desain penelitian dalam penelitian eksperimen ini adalah *two group pretest-posttest design*. Dengan membandingkan antar kelas eksperimen, yaitu kelas menggunakan model *Role Play* dengan kelas kontrol. Selanjutnya kedua kelas dievaluasi untuk melihat perubahan yang terjadi terhadap hasil belajar IPA pada kelas yang mendapatkan perlakuan dengan kelas yang tidak mendapatkan perlakuan.

Adapun langkah- langkahnya adalah sebagai berikut :

1. Memberikan *pre-test* untuk mengukur variabel terikat sebelum treatment atau perlakuan dilakukan (pre-test)
2. Memberikan perlakuan eksperimen kepada para subyek yaitu berupa penggunaan model *Role Play* pada mata pelajaran IPA kelas II Sekolah Dasar.
3. Memberikan *post-test* untuk mengukur variabel terikat setelah perlakuan.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

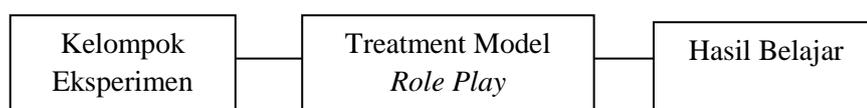
Variabel penelitian merupakan sesuatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi

tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulanya. Penerapan atau penggunaan sesuatu variabel dapat dilakukan secara bervariasi sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian (Arifin, 2011: 185).

Dalam penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu Variabel bebas dan Variabel terikat. Variabel bebas (*independence variable*) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat (*dependent variabel*). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah *Role play* (X) dan Variabel terikat (*dependent variabel*) merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah (Y) Hasil belajar IPA.

Desain penelitian ini yang digunakan adalah *two group pretest-posttest design*. Dalam penelitian eksperimen ini digunakan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hubungan antara variabel-variabel tersebut digambarkan sebagai berikut :

Paradigma Kelompok Eksperimen



Kelompok Kontrol



Gambar : 2
Paradigma Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol

Kelompok eksperimen dengan menggunakan *treatment* model *Role Play* dan kelompok kontrol tanpa menggunakan *treatment* model *Role Play*. Kedua kelompok tersebut dibandingkan melalui tingkat hasil belajar siswa yang diperoleh siswa.

Prosedur rancangan adalah sebagai berikut :

1. Melalui kisi-kisi tes.
2. Menyusun instrument tes uji coba berdasar kisi-kisi yang ada.
3. Menguji cobakan instrument tes uji coba yang berbentuk pilihan ganda.
4. Menganalisis data hasil instrument tes uji coba pada kelas uji coba untuk mengetahui validitas, reabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda soal.
5. Memberi perlakuan pada kelas A SD Negeri Keceme I 24 siswa sebagai kelas eksperimen dan Kelas B 24 siswa sebagai kelas kontrol.
6. Memberi tes kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
7. Menganalisis hasil yang diperoleh dari tes hasil belajar.

C. Devinisi Operasional Penelitian

1. *Role Play*

Model *Role Play* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Dengan kata lain bahwa model pembelajaran *Role Play* adalah suatu model pembelajaran dengan melakukan permainan peran yang di dalamnya terdapat aturan, tujuan, dan unsur senang dalam melakukan proses belajar-mengajar.

- a. Siswa diberikan skenario yang akan ditampilkan.
- b. Beberapa siswa yang ditunjuk oleh guru mempelajari skenario yang sudah dipersiapkan dalam beberapa hari sebelum kegiatan belajar-mengajar.
- c. siswa yang sudah ditunjuk oleh guru untuk menampilkan skenario yang sudah dipersiapkan bersama kelompoknya.
- d. Setiap siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan. Setelah selesai ditampilkan, setiap siswa diberikan posttest untuk mengukur sejauh mana penguasaan konsep siswa setelah dilaksanakan treatment.
- e. Setiap kelompok lalu membandingkan dan membahas hasil pekerjaan mereka semua.

2. Hasil Belajar IPA

Hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa akibat belajar, lazimnya ditunjukkan oleh nilai atau angka yang diberikan oleh guru. Nilai yang dimaksud yaitu nilai dari hasil pretest dan posttest mata pelajaran IPA menggunakan model pembelajaran *Role Play*. Materi sumber-sumber energi dan kegunaanya, hasil belajar dilihat dari aspek kognitif dan psikomotor. Pengukuran hasil belajar aspek kognitif diukur dengan instrument tes pilihan ganda, sedangkan untuk aspek psikomotor diukur dengan menggunakan lembar observasi. Penguasaan konsep diperlakukan dalam pembelajaran, karena siswa selalu dihadapkan pada permasalahan yang memerlukan pemecahan dalam kehidupan sehari-

hari. Siswa memerlukan dalam menghubungkan pemecahan masalah tersebut dengan konsep yang sudah dipelajarinya. Penguasaan konsep merupakan salah satu aspek penting yang harus diterapkan untuk mengukur kemampuan kognitif siswa. Penguasaan konsep adalah kemampuan siswa dalam memahami konsep. Konsep sumber energi (matahari, angin, air, gas dan minyak bumi, listrik dan baterai, makanan) dilingkungan sekitar.

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II SD Negeri Keceme 1 yang berjumlah 48 yang terdiri dari 2 kelas II A dan II B. Siswa Kelas II A terdiri dari 24 siswa dan kelas II B terdiri dari 24 siswa. Adapun populasi, sampel, dan sampling sebagai berikut :

1. Populasi

Populasi dapat diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri obyek/subyek. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SD N Keceme 1.

2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas A SD Negeri Keceme I yang berjumlah 24 siswa sebagai kelompok eksperimen dan siswa kelas b yang berjumlah 24 sebagai kelompok kontrol.

3. Sampling (cara pengampilan sampel)

Sampling yang digunakan ini yaitu *Purposive Sampling*. *Purposive Sampling* adalah bentuk sampel didasarkan pada tujuan spesifik dari penelitian yang dilakukan (Musfiqon, 2012:96).

E. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Keceme 1 Kecamatan Sleman Kelurahan Caturharjo Kabupaten Sleman.

F. Metode pengumpulan Data

Metode pengumpulan data menurut Sudaryono (2013:29) ialah suatu cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data yang diperlukan adalah metode yang tepat sehingga data yang diperoleh benar-benar valid dan relevan.

1. Tes

Tes dalam penelitian ini digunakan untuk *pretest* dan *posttest*. *Pretest* bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap suatu materi. Sedangkan *posttest* bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah mempelajari sesuatu. Untuk mengetahui hasil belajar siswa, dalam penelitian ini digunakan test hasil belajar IPA siswa setelah diberikan perlakuan. Tes hasil belajar ini berbentuk tes objektif yaitu tes yang keseluruhan informasi yang diperlukan untk menjawab tes telah tersedia (Purwanto, 2011 :72). Tes hasil belajar IPA dalam penelitian ini berisikan pertanyaan-pertanyaan sesuai materi pelajaran IPA pada kelas II semester 2 Sekolah Dasar dengan butir kognitif soal mencakup pengetahuan, pemahaman, dan penerapan.

2. Observasi

Dalam penelitian ini, peneliti memusatkan perhatian terhadap hal-hal yang berhubungan dengan obyek yang diteliti. Metode observasi

digunakan sebagai penelitian awal, yaitu untuk mengenal, mengamati, dan mengidentifikasi masalah yang diteliti dimana peneliti terlihat langsung dalam proses kegiatan. Observasi ini bertujuan untuk melihat sejauh mana proses pembelajaran IPA .

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan cara pengumpulan data untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian (Sudaryono, 2013:41). Dokumentasi merupakan mencari dan mengumpulkan data mengenai hal-hal yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, notulen, raport, agenda, dan sebagainya. Metode dokumentasi ini dimaksudkan untuk memperoleh data berdasarkan sumber data yang ada di sekolah.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Penggunaan dan pemilihan instrumen penelitian disesuaikan dengan teknik pengumpulan data yang digunakan. Instrumen yang digunakan adalah :

1. Perangkat pembelajaran model *Role Play*

Perangkat pembelajaran yang digunakan terdiri dari silabus, Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Siswa (LKS) dan materi ajar. Penelitian menggunakan 2 RPP yang berbeda pada masing-masing kelompok. Kelompok eksperimen menggunakan RPP dengan model *Role Play* sedangkan kelompok kontrol menggunakan RPP dengan metode ceramah.

2. Tes Hasil Belajar IPA Ranah Kognitif

Tes hasil belajar IPA disusun berdasarkan tingkat kesukaran soal berupa hafalan (C1), Pemahaman (C2), dan penerapan (C3). Penyusunan butir soal yang digunakan dalam test berpedoman pada kisi-kisi instrument yang telah dibuat berdasarkan silabus mata pelajaran IPA kelas II Sekolah Dasar. Jumlah butir soal dalam instrumen berjumlah 35 butir soal pilihan ganda. Butir soal dapat dilihat dalam lampiran. Skor yang digunakan pada pilihan ganda bernilai (1) untuk jawaban benar dan nol (0) untuk jawaban salah. Standar Kompetensi dalam kisi-kisi instrumennya yaitu 3. Mengenal berbagai sumber energi yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari dan kegunaannya. Kompetensi Dasar 3.3 Mengidentifikasi sumber-sumber energi (panas, listrik, cahaya dan bunyi) yang ada dilingkungan sekitar. 3.2 Mengidentifikikasi jenis energi yang paling sering digunakan dilingkungan sekitar dan cara menghematnya

Adapun kisi-kisi instrumen menurut Purwanto (2011, 72) kisi –kisi instrument yang diberikan adalah sebagai berikut

Tabel: 1
Kisi-kisi Instrument Soal Pre-Test dan Postest

Indikator	Jumlah soal				Jenis Soal	Item soal
	C1	C2	C3			
1. Mengenal berbagai sumber energi dalam kehidupan sehari-hari (panas, cahaya, listrik, bunyi)				13	Pilihan ganda	1, 3, 6, 7, 9, 11, 23, 25,26, 27 28, 29, 30
2. Menjelaskan tentang konsep sumber-sumber energi		√		13	Pilihan ganda	2, 4, 10, 12, 13, 15, 20, 16, 17, 19,31, 32, 34
3. Identifikasi contoh jenis-jenis sumber energi.			√	4	Pilihan ganda	5, 8, 14, 18
4. Memahami sumber-sumber energi dan kegunaanya dalam kehidupan sehari-hari			√	5	Pilihan ganda	21, 22, 24, 33, 35
35						

Bentuk soal menggunakan tes pilihan ganda sebanyak 35 soal, kriteria penilaian yang digunakan adalah skor 1 jika jawaban benar dan 0 jika jawaban salah. Tes hasil belajar ini dibuat oleh peneliti dan telah expert judgment atau dikonsultasi kepada dosen ahli IPA dari Fakultas Ilmu pendidikan, yaitu ibu Astuti Mahardika.,M.Pd setelah instrumen

tersusun peneliti melakukan uji coba dilaksanakan dikelas 2 SD Islam An-Nuur pada tanggal 21 Februari 2017.

Uji validitas pada penelitian ini ,menggunkan *SPSS For Windows 23.0*. Selanjutnya item soal yang valid dapat digunakan dan item soal yang tidak valid dihilangkan secara terperinci butir soal yang valid dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel: 2
Hasil Uji Validitas Soal Tes Menggunakan Progam *SPSS For windows 23.0*

Indikator	Nomor Soal	Valid	Tidak Valid
Mengenal berbagai sumber energi dalam kehidupan sehari- (panas, cahaya, listrik, bunyi)	1, 3, 6, 7, 9, 11, 23, 25,26, 27 28, 29, 30	1, 6, 7, 9, 11, 23, 25,26, 27 28, 29, 30	3,6
Menjelaskan tentang konsep sumber-sumber energi	2, 4, 10, 12, 13, 15, 20, 16, 17, 19,31, 32, 34	2, 4, 10, 12, 13, 15, 20, 16, 17,31, 32, 34	19
Identifikasi contoh jenis-jenis sumber energi.	5, 8, 14, 18	8, 14, 18	5
Memahami sumber-sumber energi dan kegunaanya dalam kehidupan sehari-hari	21, 22, 24, 33, 35	21, 22, 24, 33, 35	-
Jumlah		31	4

Dari data hasil uji coba instrumen tes di SD Islam An-Nuur tersebut maka peneliti menggunakan 20 soal yang valid untuk digunakan dalam penelitian.

3. Lembar observasi

Lembar observasi digunakan sebagai pedoman untuk mendapatkan data atau informasi mengenai hal yang diamati. Dalam penelitian ini lembar observasi digunakan untuk memperoleh data tentang pelaksanaan pembelajaran IPA. Hal yang diamati dalam observasi adalah hasil belajar aspek afektif dan psikomotorik. Berikut ini adalah kisi-kisi untuk lembar psikomotorik.

Tabel: 3

Kisi-Kisi Penilaian Lembar observasi Psikomotorik *Role Play*

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Kelas/ Semester	Materi Pokok	Aspek penilain	Indikator	Nomor soal	Jumlah Butir
3. Mengetahui berbagai sumber energi yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari dan kegunaannya	3.2 Mengidentifikasi jenis energi yang paling sering digunakan di lingkungan sekitar dan cara menghematnya	II/2	Sumber-sumber energi	Membaca	Siswa dapat membaca materi sumber energi pada proses pembelajaran IPA dengan tepat	1	1
				Kerapian	Siswa mampu menyelesaikan tugas dengan rapi tanpa bimbingan dan disuruh tanpa guru pada proses pembelajaran IPA	2	1
				Penggunaan media	Siswa mampu menggunakan media tanpa bimbingan dalam menentukan dan menyelesaikan tugas dalam proses pembelajaran IPA dikelas	3	1
Jumlah							3

Berdasarkan kisi-kisi instrumen diatas, berikut adalah rubik penilaian, yang disajikan pada tabel 3.4 berikut ini :

Tabel: 4

Rubik penilaian Psikomotorik *Role Play*

No.	Kriteria	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu bimbingan
1.	Membaca	Siswa mampu membaca materi sumber energy bunyi, panas, gerak, cahaya	Siswa mampu membaca materi sumber energy bunyi, panas, gerak, cahaya	Siswa kurang mampu membaca materi sumber energy bunyi, panas, gerak, cahaya	Siswa belum mampu membaca materi sumber energy bunyi, panas, gerak, cahaya
2.	Kerapian	Siswa mampu menyelesaikan tugas dengan rapi tanpa bimbingan dan disuruh tanpa guru	Siswa mengerjakan tugas dengan rapi, tapi masih disuruh dengan guru	Siswa mengerjakan tugas dengan arahan dan bantuan guru dengan rapi	Siswa masih belum rapi dan selalu perlu bimbingan dalam menyelesaikan tugas
3.	Penggunaan media	Siswa mampu menggunakan media tanpa bimbingan dalam menentukan dan menyelesaikan tugas	Siswa mampu menyelesaikan tugas dengan menggunakan media	Siswa mengerjakan tugas menggunakan media dengan bimbingan guru	Siswa belum mampu memahami penggunaan media

Berdasarkan kisi-kisi instrumen dan rubik pedoman penilaian yang dibuat, peneliti membuat lembar observasi yang akan digunakan dalam penelitian yang berisi nomor, nama siswa, aspek penilaian berupa membaca, kerapian dan penggunaan media, total skor dan kriteria penilaian.

Lembar observasi tersebut dapat dilihat pada tabel 6 sebagai berikut:

Tabel: 5
Lembar Observasi Model Pembelajaran *Role play*

No	Nama siswa	Aspek Penilaian Model Role Play												Total skor	Kriteria Penilaian
		Membaca				Kerapian				Penggunaan media					
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		

Keterangan :

10-12 = A (baik sekali)

7-9 = B (baik)

4-6 = C (cukup)

≤ 3 = D (Kurang)

H. Metode Analisis Data

Penelitian ini menggunakan instrumen dalam bentuk tes hasil belajar IPA dalam bentuk tes hasil belajar ranah kognitif, diadakan uji coba instrumen untuk melihat validitas dan reabilitas instrumen. Uji coba instrumen dilakukan sebelum penelitian pada siswa yang berbeda dengan siswa yang digunakan untuk penelitian. Tujuannya adalah untuk menghindari pertanyaan-pertanyaan yang kurang jelas, menghilangkan kata-kata yang sulit dipahami dan mempertimbangkan pengurangan atau penambahan butir atau item. Uji coba instrumen dimaksudkan untuk mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran soal dan daya beda instrumen suatu penelitian.

1. Validitas Instrumen

1. Validitas ahli (*Expert gudgment*)

Validitas ahli merupakan suatu tehnik penilaian instrument untuk mengambil keputusan dengan mengirimkan instrument yang disertai dengan lembar validasinya kepada para validator. Hasil dari lembar validasi yang berisi pernyataan tentang isi, structure dan evaluasi dijadikan dalam memperbaiki dan mengembangkan instrument. Validator dalam hal ini adalah dosen yang ahli dalam bidang IPA dan praktisi sekolah, yaitu kepala sekolah atau guru mata pelajaran.

2. Validitas tes

Widoyoko (2013:147) mengatakan bahwa butir instrumen dikatakan apabila memiliki sumbangan yang benar terhadap skor total. Instrumen dikatakan memiliki validitas tinggi jika skor pada butir memiliki kesejajaran dengan skor total. Sumber data yang dimasukan adalah nilsi tes dari kelas kelompok atas dengan kelompok bawah yang diberi perlakuan dan tidak diberi perlakuan dalam arti bahwa kelompok atas seharusnya menjawab nilai skor (1) dan kelompk bwah seharusnya tidak menjawab nilai skor (0). Kesejajaran ini dapat disebut kolerasi *product moment* pearson. Rumus kolerasi *product moment* sebagai berikut :

$$r_{XY} = \frac{n\sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{n\sum X^2 - (\sum X)^2} \sqrt{n\sum Y^2 - (\sum Y)^2}}$$

Keterangan:

x : Skor yang diperoleh subyek dari seluruh item

y : Skor total yang diperoleh dari seluruh item

r_{xy} : Koefisien Korelasi

$\sum x$: Jumlah skor dalam distribusi x

$\sum y$: Jumlah skor dalam distribusi y

$\sum x^2$: Jumlah kuadrat dalam skor distribusi x

$\sum y^2$: Jumlah kuadrat dalam skor distribusi y

$\sum xy$: Jumlah hasil kali dari x dan y

n : banyak responden

Butir soal dinyatakan valid jika r hasil observasi adalah positif dan lebih besar dari r tabel.

2. Reabilitas Instrumen

Reabilitas sama dengan konsistensi atau keajegan (Sukardi, 2008:43). Besarnya reabilitas suatu tes diekspresikan secara numeric dalam bentuk koefisien yang besarnya $-1 > 0 > +1$. Koefisien tinggi menunjukkan reabilitas tinggi. Sebaliknya apabila koefisien tes rendah maka reabilitas tes rendah. Tes reabilitas dikatakan tinggi apabila tes tersebut mempunyai koefisien $+1$ atau -1 . Sumber data diperoleh dari hasil tes diuji cobakan kepada siswa dengan diuji ulang dengan tes yang sama pada kesempatan berbeda. Data dapat dikatakan reabel jika selalu memeberikan hasil yang sama jika diujikan pada kelompok yang sama waktu kesempatan berbeda. Reabilitas instrument dapat menggunakan

rumus *Alpha* sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{(n-1)} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

$$\text{dengan } \sigma^2 = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{N} \text{ atau } \sigma_t^2 = \frac{\sum x_i^2 - \frac{(\sum x_i)^2}{N}}{N}$$

Keterangan :

r_{11} : reliabilitas yang dicari

$\sum \sigma_i^2$: jumlah varians skor tiap-tiap item

σ_t^2 : varians total

Berdasarkan taraf $\alpha = 5\%$ apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka soal dikatakan reliable. (Arikunto, 2010:223-224).

3. Pengujian Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran dipandang dari kemampuan siswa dalam menjawab soal-soal, bukan dilihat dari sudut guru sebagai pembuat soal. Tingkat kesukaran adalah suatu karakteristik yang dapat menunjukkan kualitas butir soal, dan dikategorikan termasuk mudah, sedang atau sukar (Suryanto, 2010:5.22). Suatu soal dikatakan baik apabila soal tersebut tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Dalam uji tingkat kesukaran sumber data diperoleh dari nilai tes siswa.

Butir soal dapat dikatakan mudah apabila sebagian besar siswa menjawab dengan benar. Sedangkan butir soal dikatakan sukar apabila sebagian besar siswa tidak dapat menjawab dengan benar. Tingkat

kesukaran dapat dihitung dengan rumus:

$$p = \frac{B}{N}$$

Keterangan:

P : indeks tingkat kesukaran butir soal

B : jumlah peserta tes yang menjawab benar

N : jumlah seluruh peserta tes

Menentukan suatu soal dapat dikatakan baik atau tidak baik dapat melihat kategori tingkat kesukaran butir soal. Klasifikasi tingkat kesukaran butir soal dapat dilihat dalam Tabel 6.

Tabel: 6
Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Rentang Nilai Tingkat Kesukaran	Klasifikasi
0,76-1,00	Mudah
0,25-0,75	Sedang
0,00-0,24	Sukar

4. Daya Pembeda Instrumen

Daya pembeda butir soal (Suryanto, 2010:5.23) adalah seberapa jauh butir soal dapat membedakan kemampuan individu peserta tes. Daya pembeda yang baik pada suatu butir soal akan mampu membedakan siswa yang memiliki kemampuan tinggi dengan siswa yang memiliki kemampuan rendah. Sumber data yang dimasukkan dalam daya pembeda adalah dari nilai tes kelompok atas dan kelompok bawah maka dari sejumlah soal yang disusun mungkin tidak semuanya soal dapat terambil soal yang dapat terambil adalah soal yang mempunyai daya cukup baik. Angka yang menunjukkan besarnya daya pembeda disebut indeks diskriminasi (D). Indeks

dikriminasi dapat dihitung dengan rumus :

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

D : Indeks deskriminasi (daya pembeda)

B_A :Banyak siswa kelompok atas yang menjawab benar

B_B :Banyak siswa kelompok bawah yang menjawab benar

J_A :Banyak siswa kelompok atas

J_B :Banyak siswa kelompok bawah

P_A :Proporsi kelompok atas yang menjawab benar

P_B :Proporsi kelompok bawah yang menjawab benar

Indeks daya pembeda berkisar antara -1 sampai +1.Semakin tinggi indeks daya pembeda menunjukkan bahwa butir soal tersebut semakin dapat membedakan antara siswa pandai dengan siswa yang kurang. Kategori indeks daya pembeda butir soal dapat dilihat dalam tabel 7

Tabel :7
Klasifikasi Daya Pembeda

Rentang Nilai D	Klasifikasi
$D \geq 0,40$	Sangat baik
$0,30 \leq D < 0,40$	Baik
$0,20 \leq D < 0,30$	Sedang
$D < 0,20$	Tidak baik

I. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan peneliti setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Data hasil tes dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, maka dilakukan analisis

statistik untuk mengetahui perbedaan kedua kelompok tersebut. Data yang telah diperoleh dari *pretest*(tes awal) sebelum pembelajaran dan *posttest* (tes akhir) setelah pembelajaran. Hasil *pretest* dan *posttest* siswa dinilai dengan menggunakan kriteria penilaian yang sudah ditetapkan. Analisis yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Perhitungan dilakukan menggunakan *Microsoft Office Excel 2010* dan juga menggunakan bantuan *software SPSS 23.0 For Windows*

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diambil berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak (Noor, 2014:174). Uji normalitas dilakukan mengukur normalitas suatu data hasil belajar IPA kelas IIA dan IIB yang berjumlah 48 siswa. Uji normalitas untuk mengetahui bahwa sampel dari populasi berdistribusi normal dari kenyataan. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Normal Kolmogrov-Smirnov* dengan bantuan *software SPSS 23.0 for Windows*. Kriteria pengambilan keputusan dilakukan dengan membandingkan data distribusi yang diperoleh pada tingkat signifikan 5%. Jika $\text{Sig} > 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal, dan jika $\text{Sig} < 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua sampel memiliki varian data yang sama (homogen). Uji statistik yang digunakan untuk menguji homogenitas varian data adalah uji statistik *Kolmogrov-Smirnov* dengan perhitungan uji *Levene Statistic* berbantuan software *SPSS 23.0 For Windows*. Homogenitas varian data dilakukan dengan menggunakan angka *Levene Statistic* dengan kriteria pengujianya apabila nilai signifikansi yang diperoleh $>$ taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ maka kedua varian homogen.

2. Uji Hipotesis

Hasil analisis data yang diperoleh dari hasil uji normalitas dan homogenitas digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Pengujian hipotesis dengan data berdistribusi normal dan homogen maka digunakan uji-t dengan bantuan software *SPSS 23.0 For Windows*. Pengujian hipotesis menggunakan independent sample t-test dengan bantuan software *SPSS 23.0 For Windows*. Adapun kriteria pengujian dengan t-test jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima, H_a ditolak, namun jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_a diterima, H_0 ditolak.

Keterangan :

H_0 : tidak terdapat pengaruh model *Role Play* terhadap peningkatan hasil belajar IPA

H_a : terdapat pengaruh model *Role Play* terhadap peningkatan hasil belajar IPA

J. Prosedur Penelitian

Penelitian eksperimen secara garis besar, peneliti pada umumnya mengenal adanya langkah-langkah sebagai berikut :

1. Persiapan penelitian
2. Merupakan pengamatan yang dilakukan secara langsung dan alamiah untuk mendapatkan data dan informasi tentang perkembangan anak dalam berbagai situasi dan kegiatan yang dilakukan. Selain teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung pada obyek kajian
3. Persiapan Alat, Media, dan Sumber
4. Menyiapkan alat pembelajaran seperti kertas, spidol, buku, panduan, pensil, dll. Mempersiapkan materi yang akan disampaikan saat pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan.
5. Persiapan materi dan merencanakan waktu penelitian
6. Materi yang akan disampaikan peneliti dalam penelitian ini adalah materi IPA. Materi disusun dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, adalah sebagai berikut :
 - a. Memilih Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang sesuai dengan silabus mata pelajaran IPA.
 - b. Memilih indikator, merancang tujuan, materi dan model untuk pelaksanaan pembelajaran yang tepat dan sesuai.
 - c. Menerapkan langkah-langkah pembelajaran dari pendahuluan, inti kegiatan hingga penutup.

- d. Memilih sumber belajar dan alat belajar yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran IPA.
- e. Memilih dan menyusun alat penelitian yang dapat mengukur ketercapain indikator pembelajaran.
- f. Merancang dan merencanakan penataan lingkungan belajar yang efektif dan efisien

1. Pelaksanaan Penelitian

- a. Peneliti melakukan observasi pada siswa kelas II SD Negeri 1 Keceme untuk mengetahui proses pembelajaran siswa pada saat menerima pembelajaran IPA sebelum diberikan treatment dan setelah diberikan treatment.
- b. Pelaksanaan pengukuran awal dalam pembelajaran IPA ini dilaksanakan sebelum peneliti memberikan treatment kepada siswa Kelas II SD Negeri 1 Keceme. Model pembelajaran belum inovatif dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.
- c. Pelaksanaan akhir dalam pembelajaran IPA yaitu peneliti sudah memberikan treatment kepada siswa kelas II SD Negeri 1 Keceme dengan menerpakan model pembelajaran Role Play sehingga hasil belajar IPA terdapat peningkatan.

2. Tahap Pelaporan.

- a. Menganalisis dan mengolah data hasil penelitian

Setelah data yang diperoleh pada saat penelitian dirasa sudah cukup, maka selanjutnya data tersebut dianalisis dan diolah menjadi

sebuah laporan penelitian yang valid berdasarkan data yang diperoleh dilapangan, pada tahap ini biasanya peneliti menjelaskan dari hasil penelitian secara terperinci.

b. Pelaporan hasil penelitian

Pada tahap ini peneliti menyusun sebuah laporan yang nantinya laporan tersebut digunakan untuk mengetahui sejauh mana hasil penelitian yang sudah dilakukan.

K. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan penelitian ini adalah adanya peningkatan hasil belajar siswa sesudah dan sebelum pembelajaran materi sumber energi dan kegunaanya sesudah menggunakan pembelajaran dengan *Role play* lebih tinggi jika dibandingkan sebelum pembelajaran tanpa menggunakan *Role play*.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan, maka dapat disimpulkan :

1. Kesimpulan Teori

Model pembelajaran *Role Play* merupakan pembelajaran yang melatih siswa untuk berkomunikasi antar siswa untuk bermain peran dalam mata pelajaran IPA. Model *Role play* juga melatih siswa untuk dalam kemampuan bekerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian.

Bermain peran merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Melalui bermain peran dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah. Bermain peran dapat juga mendorong siswa dalam kehidupan nyata, percaya diri, memotivasi siswa, siswa berperan aktif, dan siswa berusaha untuk memecahkan masalah yang dihadapinya.

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh dari siswa-siswa dalam melakukan kegiatan dalam proses pembelajaran dikelas. Hasil

belajarnya berupa hasil belajar kognitif berupa tes hasil belajar, afektif dan psikomotorik.

Model *Role Play* terhadap hasil belajar IPA dapat berpengaruh positif. Dengan demikian dapat disimpulkan pembelajaran *Role Play*, kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dapat melatih anak sebab akibat dari suatu perlakuan, sehingga melatih anak berfikir logis

2. Kesimpulan Hasil Penelitian

Kesimpulan hasil penelitian bahwa model *Role Play* berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA dengan bukti hasil belajar IPA (aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik) siswa kelas II SD Negeri Keceme I meningkat setelah mengimplementasikan model *Role Play*. Rata-rata nilai kognitif posttest kelas eksperimen sebesar 76 dan kelas kontrol sebesar 62. Aspek Afektif dalam kelas eksperimen pertemuan 1 adalah 16,79, pertemuan II sebesar 17, 91, pertemuan III sebesar 19,20, pertemuan IV sebesar 20,20 dan pertemuan V adalah sebesar 21,29 maka terjadi peningkatan dan tergolong pada kategori Sangat baik nilai observasi sikap siswa pada kelas eksperimen. Pada kelas kontrol pertemuan I adalah 12,87, pertemuan II sebesar 12,91, pertemuan III sebesar 12,91, pertemuan IV sebesar 12,91 dan pertemuan V adalah sebesar 12,95. Semua siswa dalam kelompok eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar kognitif. Peningkatan hasil belajar aspek kognitif kelas eksperimen yaitu sebesar 26, sedangkan kelas kontrol sebesar 1,2.

Hasil uji hipotesis dengan *Independent t-test* diperoleh :

- a. 0,02
- b. 0,03

B. Saran

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Role Play* hanya salah satu dari beberapa model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Setiap model memiliki kelebihan dan kekurangan, oleh karena itu model ini dapat melengkapi model yang lain.

Berdasarkan penelitian ini peneliti memberikan saran:

1. Bagi Sekolah

Diharapkan kepada pihak sekolah sebagai penyelenggaraan pendidikan anak sekolah dasar (SD) hendaknya dapat meningkatkan hasil belajar, misalnya dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi khususnya model pembelajaran *Role Play* atau bermainan peran agar pembelajaran dikelas tidak membosankan.

2. Bagi Guru

Guru hendaknya dapat menggunakan model *Role Play* sebagai alternative dalam kegiatan pembelajaran, karena model *Role play* berpengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai bahan kajian untuk dapat dimanfaatkan dalam penulisan karya ilmiah selanjutnya. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan

lembar angket untuk mengetahui hasil belajar aspek afektif dan psikomotorik terhadap model *Role Play*.

4. Bagi siswa

Siswa pada saat pelaksanaan penerapan model *Role Play* dalam pembelajaran hendaknya menguasai materi yang disampaikan dan lebih menunjukkan penghayatan peran agar situasi pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani.2013.*Metode Pembelajaran Efektif*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Arifin, Zainal. 2011. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradugma Baru*. Bandung : Remaja Rosdakarya .
- Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Djamrah, Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Djumingin, Sulastriningsih. 2011. *Strategi dan Aplikasi Model Pembelajaran Inovatif Bahasa dan Sastra*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Hamalik, O. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara .
- Haryono. 2013. *Pembelajaran IPA*. Yogyakarta: Amara Books.
- Herliani, Elli & Indrawati. (2009). *Penilaian Hasil Belajar*.Jakarta : Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Ilmu Pengetahuan Alam.
- Heruman. 2013. *Model pembelajaran Matematika Disekolah Dasar*. Bandung : Bumi Aksara.
- Irham, Muhammad dan Novan Ardy Wiyani. 2013. *Psikologi Pendidikan :Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*.Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Israwan, Fandi. 2014. Metode pembelajaran Bermain Peran (Role Playing). http://www.academia.edu/8748398/metode_pembelajaran_bermain_peran_rol_playing. Diakses pada 23 Februari 2016.
- Kiromim Baroroh. (2011). Upaya Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Metode Role Playing. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*. Volume: 8 Nomor: 2.
- Mulyono. (2012).*Strategi Pembelajaran*. Malang: UIN Maliki Press.
- Musfiqon. 2012. *Paduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Ngalim Purwanto. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.

- Samatowo, Usman. 2011. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta : PT. Indeks
- Santoso, Ras Budi Eko. 2011. <http://ras-eko.blogspot.com/2011/05/model-pembelajaran-role-playing.html> *Model Pembelajaran Role Playing.html*. Diakses 25 Desember 2016.
- Sigit Prasajo, dkk. 2013. Penggunaan Metode Role Playing Dalam Peningkatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SD. Vol. 1. Hal 1-8. Diakses pada 18 Februari 2017
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suryanto, Adi, dkk. 2010. *Evaluasi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sudaryono dan Hariyanto. 2012. *Belajar dan Pembelajaran : Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: Rosdakarya.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Sumiati dan Asra, M. (2009). *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Uno, Hamzah B. 2010. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

